LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

JEUX:

SUPER MARIO BROS. 3

TOMB RAIDER IV
SUPER MARIO LAND 2
MARIO PARTY 2
POWER BLADE
STAR WARS ARCADE
SUPER OFF ROAD
MICRO MACHINES TT 96
TOP GEAR OVERDRIVE

GOODIES:
L'album Nintendo - Les Jeux
L'Histoire de Nintendo vol. 2

DOSSIER:
Du dessin-animé au jeu vidéo:
Batman et Robin & Mickey Mania

N°21
septembre 2011
R3TR0P0L15 - 21 - 0€

SUPER MARIO BROS. 3
Notre super héro est de retour sur vos écrans dans une aventure des plus fantastiques.
Nintendo
Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co. Ltd.

EDITO SEPTEMBRE 2011

Au tout début de l'année, nous attaquions le numéro 13 de Retropolis avec le légendaire Super Mario Bros. sur NES en couv'.
Place cette fois à l'incroyable SMB3 qui pousse la NES dans ses derniers retranchements! Comme si ça ne suffisait pas, le plombier vous accompagnera aussi via la suite de son jeu de plateau sur N64, et de son épopée sur Game Boy...
D'autres très bons jeux sont au programme ce mois-ci, et nous finirons avec un dossier bien plus copieux que d'habitude en guise de dessert: ce sera l'occasion de revisiter l'excellent Mickey Mania, et d'aborder Batman & Robin que vous retrouverez en test dans le prochain numéro.
Allez, bonne rentrée... au Royaume Champignon!

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.25
DOSSIER p.51

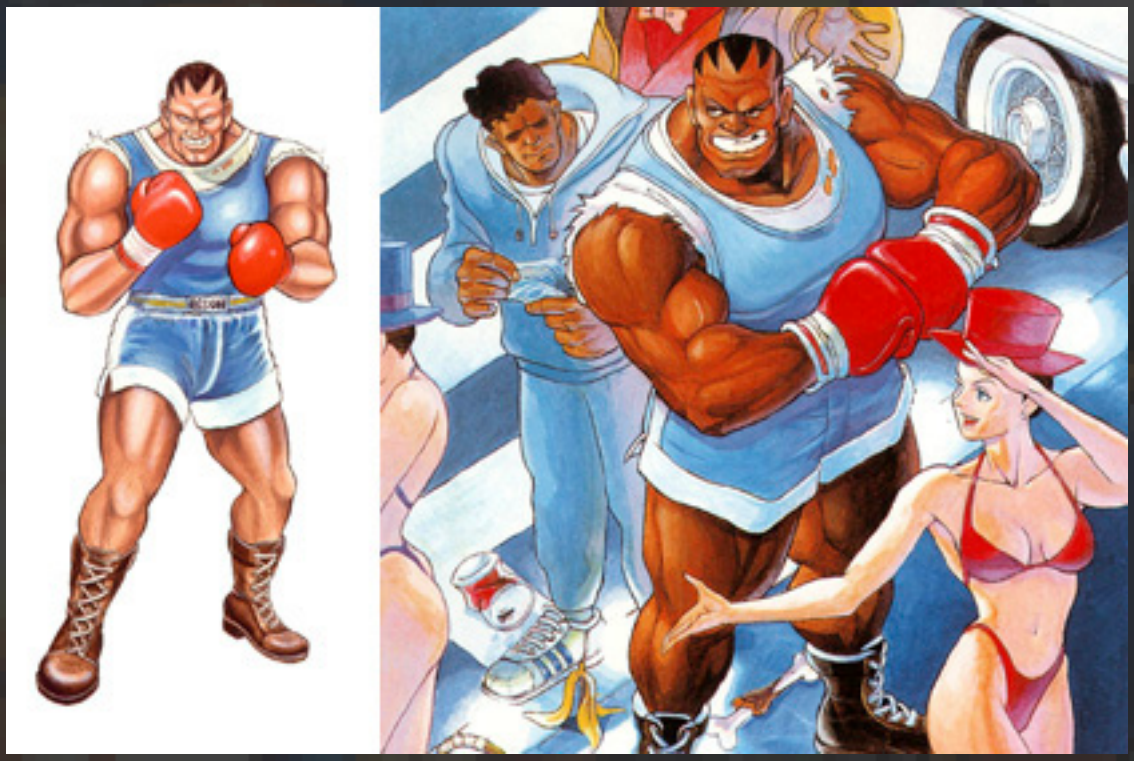
Sortie de la NES

Le 1er septembre 1986, la rentrée des classes a un goût particulier pour pas mal de kids... en particuliers ceux de l'Europe qui vont découvrir la NES de Nintendo dans les rayons, à quelques mètres de celui des fournitures scolaires! Un gros boîtier gris, deux manettes rectangulaires, quelques câbles et c'est parti, le salon va se transformer en véritable salle de jeu grâce à cette petite révolution technologique! On achetait nos cassettes pour le magnétoscope, on achètera désormais également des cartouches de jeu pour varier les expériences de jeu. Une révolution, on vous dit!

Sortie de la Nintendo 64

La Nintendo 64 arrive enfin en France le 1er septembre 1997 au terme d'un planning de sortie assez chaotique. Le pays du vin et du fromage va donc enfin devenir celui du stick analogique, de la 3D consistante à tout-va et des 64 Bits qui vont donner une nouvelle dimension aux jeux Nintendo! Il était temps, on était à 2 doigts de connaître une énorme vague d'emigration vers nos confrères européens qui l'ont en rayon depuis le mois de mars!

Happy Birthday Balrog



Le 4 septembre 1969 est né Balrog, l'un des quatre boss de la série Street Fighter II. Cupide et ultra-violent, il s'est fait bannir du monde de la boxe professionnelle après avoir tué un adversaire au combat, après quoi il fut recruté par Bison. Mais il n'est alors pas tout à fait intégré au cercle fermé des boss de Shadaloo, contrairement à Sagat et Vega. Balrog n'est toutefois pas un adversaire à prendre à la légère: il ne se bat qu'avec ses poings mais peut donc faire très mal au corps à corps. Détail intéressant: son nom original était M.Bison et donc très certainement le Mike Bison du tout premier Street Fighter; mais la comparaison trop évidente avec le vrai boxeur Mike Tyson (lui aussi réputé pour sa violence hors-normes) a entraîné une permutation des noms pour les boss de Street Fighter aux USA et en Europe afin de masquer cette confusion: Sagat est resté Sagat mais Vega le boss suprême a récupéré le nom M.Bison, Balrog le ninja espagnol s'est fait plus logiquement appeler Vega et notre boxeur M.Bison est donc devenu... Balrog. Vous n'avez rien compris? Rassurez-vous, lui non plus.

Lancement du Sega Network pour la Dreamcast

Le 7 septembre 2000, Sega lance Sega Network, le réseau de jeu en ligne pour la Dreamcast! Appuyée par une grosse campagne de pub TV, cette petite révolution dans le genre va donc permettre aux Segaplayers de jouer les uns contre les autres pour la modique somme de 21,95$ par mois... Et pour les plus gourmands, une remise de 150$ sera accordée à ceux qui souscriront un abonnement de 18 mois à ce réseau. Ça ne vous suffit pas? Eh bien pour ceux qui ne possèdent pas la Dreamcast, Sega leur en file une à la place de la remise pour une souscription au même abonnement. Non vraiment, Sega c'est plus fort que toi!

Sortie de Mortal Kombat II

Le 9 septembre 1994, c'est le jeu de baston - et peut-être même le jeu tout court - le plus attendu de l'année qui débarque enfin sur nos chères consoles. Mortal Kombat II nous a fait rêver tout l'été en inondant les mags spécialisés de ses magnifiques screenshots, de ses fatalités (et babalités?!) sanglantes et maintenant, il est là, à portée vos petites mains fébriles: vous allez pouvoir enfin incarner Reptile, les femmes ninja, Baraka, Kung Lao, Jax - ainsi que d'anciens combattants un peu rafraîchis pour l'occasion - et tenter d'affronter l'Empereur Shao Kahn en personne mais aussi Kintaro, la nouvelle terreur à 4 bras!

Happy Birthday Shenhua

Shenhua Ling, ou Lin Sha Hua, est née le 9 septembre 1970. C'est une jeune fille mystérieuse et énigmatique qui n'est qu'évoquée dans le premier Shenmue et que Ryo rencontrera finalement assez tard dans Shenmue II. Elle confirmera alors cette impression qu'elle nous avait laissé et qui laissait croire qu'elle allait jouer un rôle essentiel au côtés du héros dans cette quête aux miroirs; une affaire à suivre... dans Shenmue III?

Happy Birthday Shun

Shun, Chevalier d'Andromède né un 9 septembre, est certainement le chevalier le plus ambigü de toute la saga. Partir avec une armure toute rose déjà, c'était pas forcément gagné - dommage car celle-ci est tout de même sacrément utile avec ses fameuses chaînes capables d'en dérouter plus d'un. Le problème est que notre chevalier est hypersensible. Le genre de petit gars pleurnichard maltraité par ses camarades étant gosse, et toujours très réservé quand à la véritable étendue de ses pouvoirs même en devenant un valeureux Chevalier de Bronze. Le contraste avec son frère Ikki, protecteur mais très dur et redouté n'a pas vraiment arrangé les choses. Pas plus que le doublage de sa voix pour le dessin-animé, qui a donné lieu à de vrais débats très tôt déjà dans les cours d'école. Et c'est là tout le paradoxe de ce héros: ceux qui étaient trop occupés à se demander si il fallait l'appeler monsieur ou madame sont passés à côté des vraies valeurs du Chevalier d'Andromède: Shun est l'un des membres les plus puissants - voire le plus puissant - de la bande, et sa loyauté envers Athena n'a

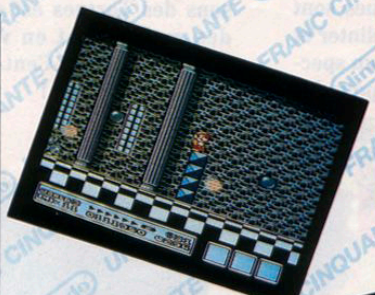
d'égale que celle dont il fait preuve pour ses amis. Si seulement il osait libérér son potentiel plus souvent au lieu de se cacher continuellement derrière ses Chaînes Nebulaires, il pourrait mettre tout le monde d'accord!

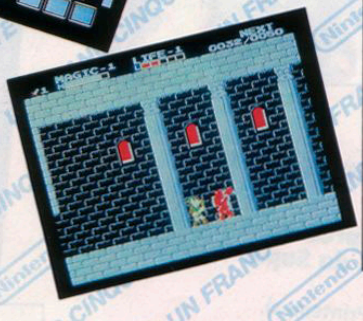
Le saviez-vous?

Le célèbre antagoniste moustachu Wario a fait sa première apparition dans Super Mario Land 2, sorti chez nous sur Game Boy en 93. Il était le boss final du jeu et a eu tellement de succès qu'il a pris la place de Mario dans le volet suivant!

Un franc cinquante, c'est le prix moyen d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties à travers les mondes imaginaires de Nintendo. Comparez.

***Super Mario 3*, jeu d'aventure-action: pour 430 F*, passez 300 heures d'astuce, de drôlerie et de recherche dans des contrées sorties des rêves d'enfants. Un héros attachant, une épopée sans pareille.**





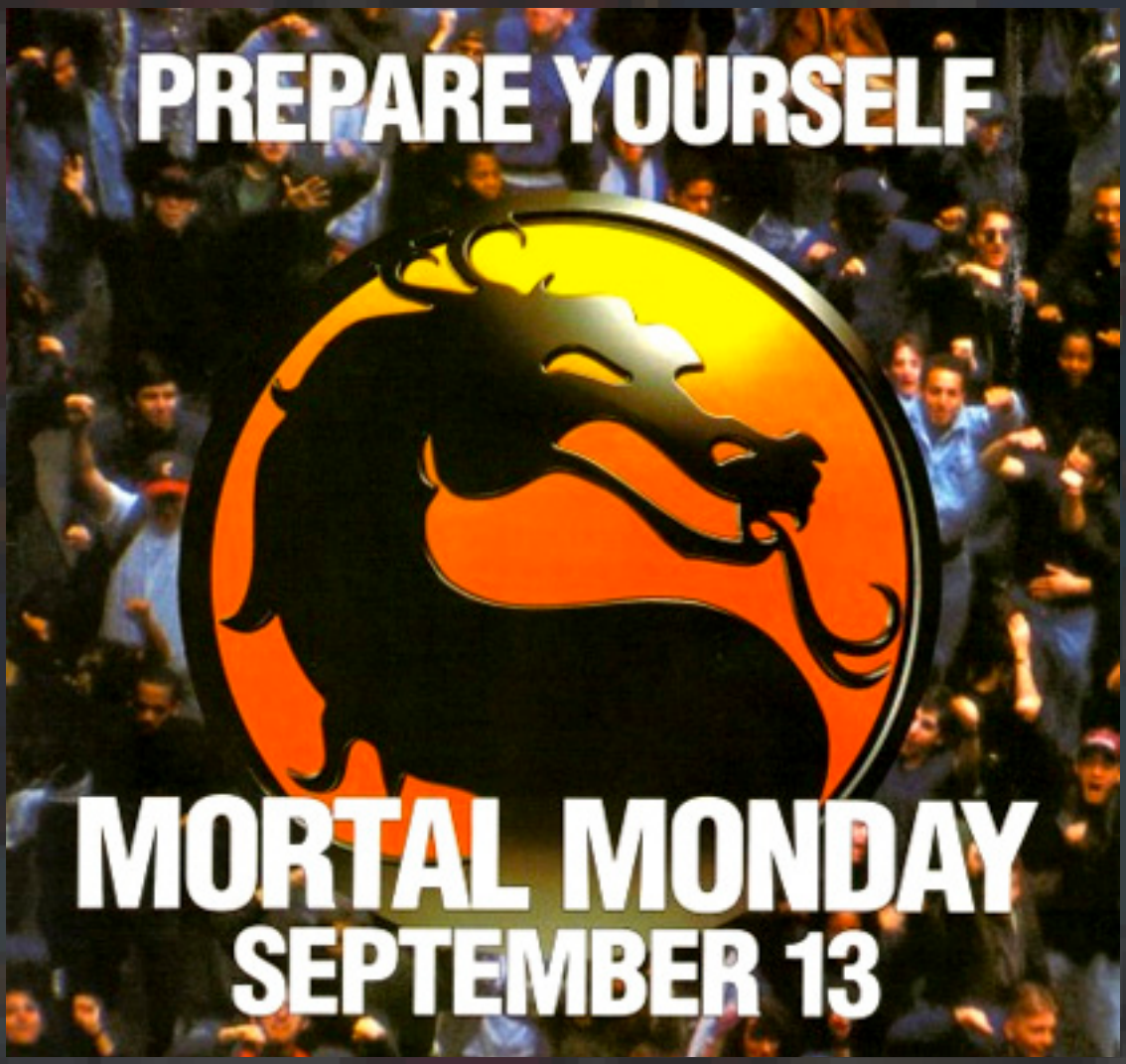
***The Adventure of Link*, jeu d'aventure, 390 F*: selon les spécialistes du standard SOS Nintendo, ce jeu vous captivera entre 250 et 300 heures pleines de découvertes permanentes et de rencontres surprenantes.**

EXCLUSIVEMENT SUR CONSOLE

Nintendo®

* Prix pratiqué généralement constaté

Mortal Kombat Day aux USA



Le 13 septembre 1993 est proclamé Mortal Kombat Day par Acclaim aux USA! Un gros coup marketing destiné à faire du lancement du premier Mortal Kombat sur Megadrive un véritable évènement. Maintenant c'est clair, Street Fighter II vient de trouver un adversaire de taille... Aaah, tous ces américains qui vont descendre dans la rue pour se battre, se dépecer et se découper à l'occasion de la sortie du jeu, on en verserait presque une p'tite larme tellement c'est beau...

Happy Birthday Karin

Karin est née le 15 septembre 1974. Apparue seulement à partir de Street Fighter Alpha 3, cette combattante est loin d'atteindre la popularité d'une Chun-Li. Une fille de plus pour grossir les rangs c'est quand même cool, mais sa storyline basée sur une rivalité avec Sakura et sa tronche de Cammy (avec des boucles anglaises justement!) n'en font pas vraiment un personnage suffisamment original et consistant pour impressionner les vieux de la veille...

Annonce du kit de développement Windows CE pour la Dreamcast

Le 16 septembre 1999, Microsoft annonce le Windows CE Toolkit 2.0 qui aidera les développeurs à créer des jeux basés sur Windows CE pour la Dreamcast. Le kit en question sera disponible en octobre, ce qui devrait par la suite enrichir un catalogue déjà très prometteur pour la 128 Bis de Sega!

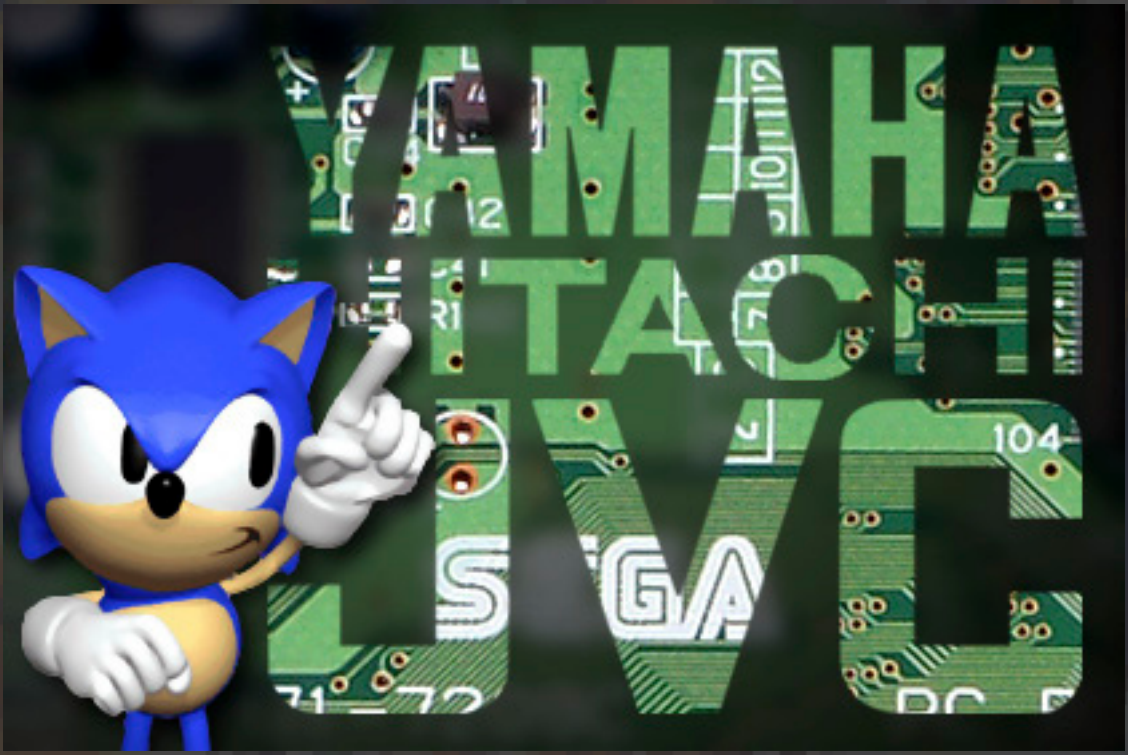
Happy Birthday Shaka

Shaka, Chevalier d'Or de la Vierge et gardien de la sixième maison du Sanctuaire, est né un 19 septembre. Alors il existe différentes représentations de la Vierge: on peut par exemple trouver les petites figurines, comme celles que mamie conserve précieusement dans la vitrine de la salle-à-manger. Et puis il y'a la grosse Armure Sacrée, celle qu'on trouve généralement dans la maison du Sanctuaire correspondante. Et généralement, il y'a un mec à l'intérieur qui semble méditer les yeux fermés. Si vous le dérangez et qu'il ouvre les yeux, vous perdrez un par un vos 5 sens, donc ne faites pas trop les cons s'il vous plaît. Et si vous voulez savoir d'où lui viennent ses pouvoirs divins qui impressionnent même les autres Chevaliers d'Or, c'est simple: Shaka est considéré comme l'homme le plus proche de Dieu. Dans sa grande sagesse, il s'avère être également un interlocuteur privilégié pour le Grand Pope (sans toutefois tenir compte du fait que celui-ci est habité par le maléfique Saga). Ah, et on voit aussi en lui la réincarnation de Bouddha. pas besoin de vous faire un dessin: si vous n'êtes pas croyants, passez votre chemin... ça vaut mieux pour vous!

Victoire de Jeff Hansen lors du Nintendo World Championship '92

Le 21 septembre 1992 se déroule la finale du Nintendo World Championship à Tokyo, visant à déterminer le champion du monde Nintendo dans une épreuve basée sur 3 jeux emblématiques de la Super Nes: Super Mario World, F-Zero et Pilotwings. Le tête-à-tête oppose 2 kids: l'américain Jeff Hansen et le japonais Yuichi Suyama. malgré le jeune âge de nos finalistes, ceux-ci font preuve d'une maîtrise impressionnante dans chacun des jeux mais c'est bien Jeff Hansen qui fera la différence en arrachant un super score final à son adversaire sur Pilotwings!

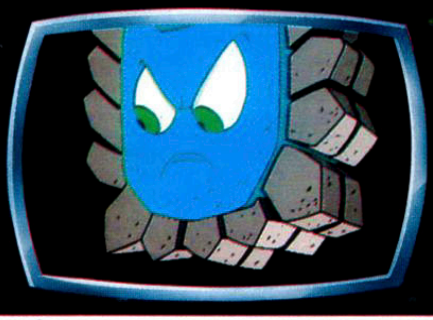
Annonce des composants de la future 32 Bits de Sega

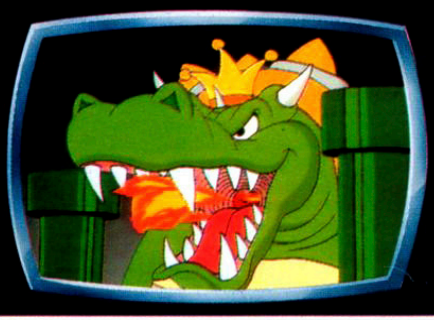


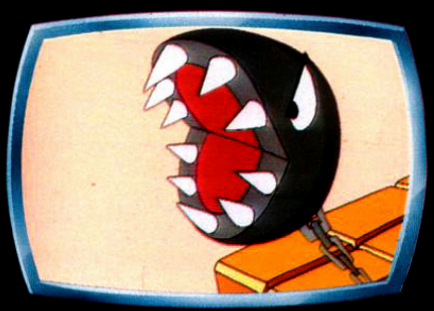
Le 21 septembre 1993, Sega dévoile quelques spécificités techniques de sa future console... Celle-ci devrait embarquer un processeur Hitachi 32 Bits, des puces Yamaha côté son et du JVC concernant les images vidéo. L'après Megadrive est déjà en marche les amis!

Sortie de Killer Instinct

Vous en avez marre des Hadoken? Les Fatalities ne vous font même plus pousser un petit «beurk» ? Il est temps de passer à autre chose. Ça se passe le 21 septembre 1995, c'est sur Super NES et c'est le studio Rare (à qui on doit l'incroyable Donkey Kong Country) qui régale. Préparez-vous donc à accueillir comme il se doit un boxeur plus cogneur que Balrog, un ninja plus dangereux que Scorpion, une bombasse plus plantureuse que Chun-Li et Cammy réunies, un extra-terrestre plus givré que Sub-Zero, une torche humaine plus cramée qu'un Yoga Fire, un indien plus iroquois que T-Hawk, un mercenaire plus squelettique qu'une victime du baiser de la mort de Sonya Blade, un dino plus féroce que ceux de Primal Rage, un loup-garou plus bestial que Blanka et un cyborg plus abouti que ceux de Rise of the Robots. Killer Instinct est dans la place, et ça va faire mal!







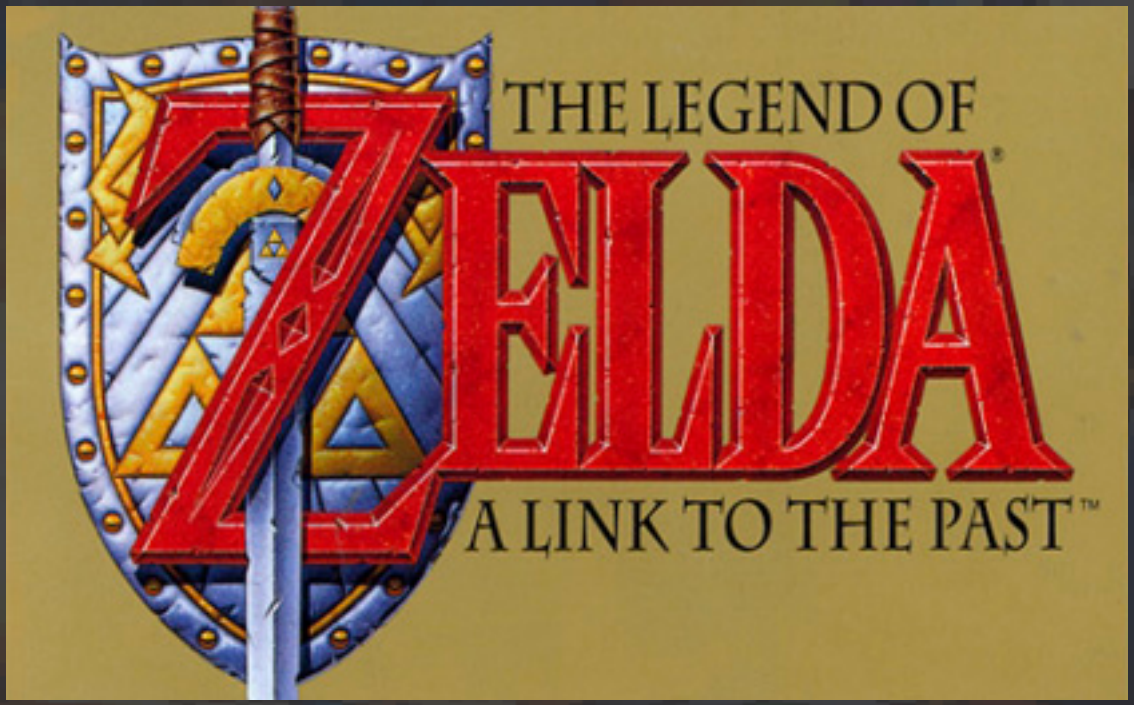
EXCLUSIVEMENT DISPONIBLE SUR CONSOLE

Nintendo

Happy Birthday Akira

Akira Yuki est né le 23 septembre 1968. Il peut apparaître comme le personnage central de la série Virtua Fighter, un peu l'équivalent de Ryu pour Street Fighter mais contrairement à ce dernier, la storyline du jeu ne tourne pas trop autour de lui. Il possède toutefois cette même volonté de se perfectionner au combat, et si le règlement de Virtua Fighter exclut boules de feu et autres Dragon Punch, Akira aura de toute façon largement de quoi faire avec sa parfaite maîtrise du Hakkyoku-ken qui en fait un personnage plus compliquer à maîtriser mais particulièrement redoutable au corps-à-corps. Il trouvera également en Wolf Hawkfield le lutteur un véritable rival...

Sortie de Zelda: A Link to the Past



Le 24 septembre 1992, le divin enfant de la Super Nes foule la terre sacrée d'Europe! Bon, ça fait un peu exagéré mais comment présenter autrement l'arrivée du tant attendu Zelda: A Link to the Past sur Super Nes? Beaucoup de joueurs sont impatients de découvrir cette aventure à la sauce 16 Bits, d'autres tremblent déjà à l'idée de devenir de simples squelettes poussiéreux tant la durée de vie de cet épisode s'annonce immense...

Sortie de la Game Boy

28 septembre 1990: les joueurs européens vont devoir changer leurs habitudes de jeu avec la sortie de la Game Boy, première console portable de Nintendo! Les touches et la couleur de l'engin rappellent pourtant la NES... le principe des cartouches aussi; mais diantre, on pourra l'emmener partout avec nous: dans le bus, à l'école, à la plage... partout, c'est fabuleux! Euh oui enfin exception faite des endroits sombres, la Game Boy n'étant pas rétro-éclairée.

Sortie de Tetris

Le 28 septembre 1990, le Tetris débarque en Europe sur Game Boy, s'imposant comme le grand patron du casse-tête... voire même du jeu vidéo pour les non-initiés qui trouveront là une occasion de s'amuser sans être forcément familiers avec cet univers! A partir de cette date, notre alphabet prend une nouvelle dimension: le L ou le J, le T, le Z ou le S et le O deviennent des blocs à assembler... argh, mais quand ce I finira-t-il par tomber???

Sortie de Super Mario Land

Le 28 septembre 1990, la mascotte de Nintendo va filer un petit coup de pouce à Tetris pour vendre encore plus de Game Boy! Super Mario Land propose aux joueurs une aventure complètement originale et exotique, bien loin du Royaume Champignon. Rassurez-vous, des champis il y'en a toujours pour faire grandir le plombier, et ce ne sera pas de trop pour sauver la princesse Daisy des griffes du mystérieux Tatanga. Hein, quoi, c'est plus la princesse Toadstool? Hein, quoi, c'est plus le Roi Koopa?!

MICRO MACHINES 96:
TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO

Construction Kit

Construisez vos propres circuits et véhicules.

La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.

Codemasters

MEGA DRIVE™

J-CART
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") 1995. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the mark pursuant to a license. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

TESTS

SUPER MARIO 3
BROS.

TOMB RAIDER
EIDOS

GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2

NINTENDO 64
MARIO PARTY 2

POWER BLADE

STAR WARS
X-WING

SUPER
OFF ROAD

Micro Machines
TURBO TOURNAMENT
96

TOP GEAR

Nintendo
Les Jeux
ALL STARS

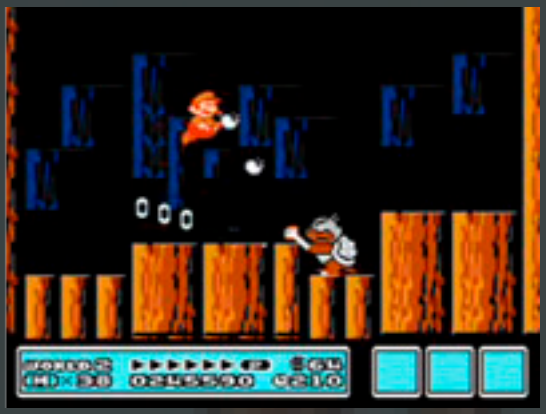
L'Histoire de
NINTENDO

SUPER MARIO BROS. 3

plates-formes • Nintendo • 29 août 1991 • 1 ou 2 joueurs NES

Qu'on se le dise: la 3ème aventure de Mario sur NES est incroyable! Ce nouvel opus revient aux fondamentaux de la série: adieu la cueillette de légumes et le bestiaire étrange de SMB2, retrouvons une princesse Toadstool à sauver et de la plate-forme telle que le premier volet l'avait introduit. Mais quelle évolution!

La réalisation est une énorme claque pour tout possesseur de NES: une excellente bande-son accompagne des dizaines de niveaux d'une variété sans précédent, répartis sur 8 mondes exotiques alternant désert, glace, monde géant ou encore labyrinthe de tuyaux! Le gameplay sans faille évolue lui aussi avec l'apparition de costumes tels que le raton-laveur pour s'envoler, la grenouille pour mieux nager... quelques nouveautés parmi une avalanche d'items et de bonnes surprises: les cartes des mondes ainsi que les défis et mini-jeux accentuent l'envergure de cette aventure plus longue que jamais, les 7 rejetons de Bowser font d'excellents boss - terrés dans des bateaux volants qui s'ajoutent aux traditionnels châteaux!



C'est aussi le bestiaire en général qui s'est diversifié avec l'arrivée de nombreux et nouveaux ennemis: Chomps, poissons géants, Goombas volants, Soleil disjoncté... de quoi pimenter les parties dont le niveau de difficulté représente un challenge abordable mais conséquent. Avec autant de contenu, imaginez le nombre de secrets que renferme le jeu: entre les raccourcis, les zones cachées et objets bien planqués, ce sont des heures et des heures de pur bonheur que renferme cette cartouche! Plus que le meilleur épisode de la série, SMB3 peut facilement prétendre au titre de meilleur jeu tout court sur cette console. Définitivement incontournabe!

- une réalisation sublime
- richesse du contenu à chaque niveau

- c'est aussi dur de trouver un défaut...
- ...que de dénicher cette foutue ancre!

96%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 10

TOMB RAIDER
LA RÉVÉLATION FINALE

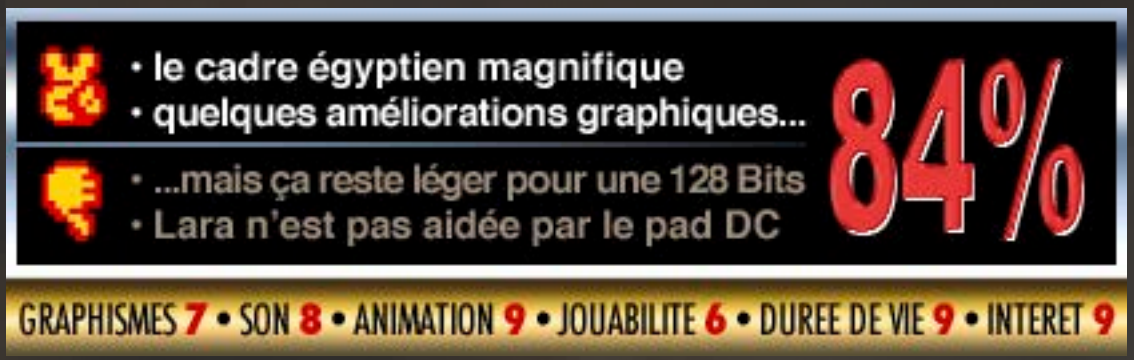
TOMB RAIDER

plates-formes/aventure • Eidos Interactive/Core Design • mars 2000 • 1 joueur DREAMCAST

Pour sa 4ème aventure, Lara Croft nous fait le plaisir d'un petit détour par la case Dreamcast. Alors est-ce une aubaine ou une déception qui attend les aventuriers de la 128 Bits? Hum, peut-être un peu des deux en fait...

Commençons par le commencement: La Révélation Finale nous plonge dans un cadre magnifique et pour cause: l'Egypte est le théâtre idéal d'une aventure magistrale au coeur de magnifiques temples, pyramides et cités anciennes mais aussi de niveaux plus originaux comme une poursuite sur un train ou des escapades en moto. Le décor est donc posé avec des teintes chaleureuses et lumières magnifiques; les ennemis humains ou myhtologiques s'allient à de bons pièges Made in Egypt et le jeu alterne habilement les phases d'action, de réflexion et d'exploration. Pas de doute: c'est du très bon Tomb Raider dont l'ambiance et le challenge rivalisent peut-être même avec le fameux premier volet...

Malheureusement, la version Dreamcast n'est qu'un portage assez fainéant de la mouture Playstation avec tout juste quelques améliorations peu flagrantes au niveau des polygones, textures ou reflets. La belle n'était pas non plus réputée pour bouger aussi facilement que son corps veut le faire croire; le pad Dreamcast n'arrange pas cette jouabilité qui fera régulièrement mumuse avec votre patience... Si vous n'étiez pas fâché avec Lara auparavant, plongez dans la plus belle version d'une aventure grandiose mais dans le cas contraire, cette Révélation Finale ne sera pas synonyme de réconciliation!



SUPER MARIO LAND 2
6 GOLDEN COINS

plates-formes • Nintendo • 28 janvier 1993 • 1 joueur GAME BOY

Après un Super Mario Land sympa mais limité, la suite des aventures du plombier sur Game Boy s'annonce bien plus impressionnante. On y va?

Dès les premiers pas, Super Mario Land 2 affiche clairement ses ambitions en lorgnant carrément du côté des opus sur consoles de salon: les sprites énormes sont dignes d'un SMB3 tandis que la carte du monde et l'habillage des levels renvoient à l'excellence d'un Super Mario World! Bon calmons-nous, on reste sur une Game Boy mais on tient là un jeu de plates-formes bien plus agréable et mieux maîtrisé qui nous offre un bel éventail de niveaux: au coeur d'un arbre, dans l'espace ou englué dans de la gélatine, notre héros aura fort à faire avant de récolter les 6 pièces menant au château final...

Et là, surprise: ce n'est pas Bowser mais Wario, une version maléfique du plombier qui mène le jeu! Cette touche déjantée compense un peu la relative facilité de la progression du jeu, sans oublier quelques mini-jeux et boss assez exotiques; mais le plaisir de retrouver l'excellence d'un Mario dans sa poche ôte tout doute possible: SML2 est définitivement un épisode culte à posséder coûte que coûte sur Game Boy!

- un énorme bond en avant technique
- Wario, l'anti-héros qu'on va adorer!

- pas de nouvelles des autres persos...
- un certain manque de difficulté

96%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 10

MARIO PARTY 2

party game • Nintendo/Hudson Soft • 13 octobre 2000 • 1 à 4 joueurs NINTENDO 64

Après la réussite du premier Mario Party, notre plombier et sa bande reviennent mettre le feu dans le salon. Au menu: nouveaux plateaux et nouveaux mini-jeux pour une formule qui reste fondamentalement la même...

...Mais qui fonctionne toujours! Les différentes cartes de jeu se parent de nouveaux thèmes (pirate, western, espace...) joliment mis en scène à travers des évènements et pièges désormais un peu plus présents mais aussi des costumes pour nos persos selon la situation. Le principe reste celui d'une course aux étoiles sous forme d'un jeu de l'oie; mais ce sont bien sûr les mini-jeux se déroulant lorsque tout le monde a lancé le dé (virtuel) qui constituent la substance d'un Mario Party. Ceux-ci offrent une fois encore une bonne dose d'humour et de fun avec des épreuves qui feront appel à l'adresse, aux réflexes, la rapidité ou le hasard... le tout sur fond d'univers Mario donc très agréable et coloré!

Mais attention: si les nouveaux mini-jeux sont réussis, on tombe aussi régulièrement sur des épreuves inspirées voire carrément pompées sur celles du premier opus! Un petit manque d'originalité qui constitue donc la principale faiblesse de Mario Party 2. Cette suite reste toutefois un complément bienvenu à ceux qui ont retourné son prédécesseur dans tous les sens, toujours un peu moins drôle en solo mais tellement ultime en multijoueur!

- persos costumés selon les lieux
- encore plus de mini-jeux...

- ...parfois issus du 1er Mario Party
- lenteur du rythme en mode plateau

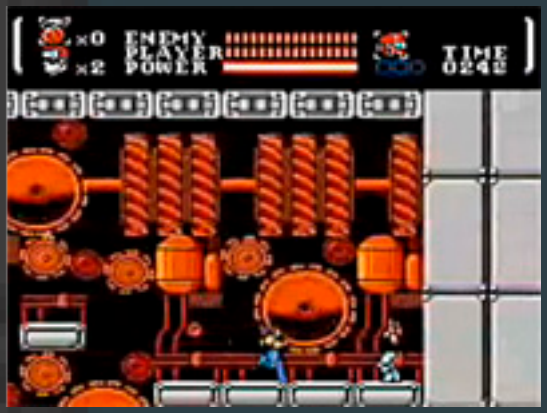
87%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

POWER BLADE

plates-formes • Taito Corporation • 23 janvier 1992 • 1 joueur NES

Power Blade, c'est une sorte d'hybride entre un film futuriste des années 80/90 avec Arnold Schwarzenegger et une aventure de Mega Man. Vous n'y croyez pas? Prenez la manette, ça vaut le coup!



La jaquette est déjà très trompeuse mais c'est bien Nova et non Schwarzy que l'on va guider dans les 7 secteurs d'une ville gangrenée par un virus informatique. De la plate-forme pure et des vagues d'assaillants mécanisés sans oublier les classiques boss de fin de niveau attendent notre héros musclé qui pourra se battre à l'aide de boomerangs upgradables et parfois d'une armure très puissante. Le jeu est très prenant: challenge bien dosé, level-design sympa, et bande-son terrible au passage!

La 2nde comparaison concernait Mega Man et pour cause: on retrouve également ici le choix de l'ordre des niveaux, une structure des plates-formes très similaire, l'environnement futuriste (ici plus réaliste) et même quelques ennemis trop ressemblants à ceux du robot bleu pour que ce soit une coïncidence. Power Blade n'en est pas moins une réussite dont l'alchimie des influences fonctionne très bien. Hasta la vista, Nova!

- des musiques excellentes
- la Schwarzenegger Touch!

- pas mal pompé sur Mega Man...
- ...clignotements inclus!

86%

GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

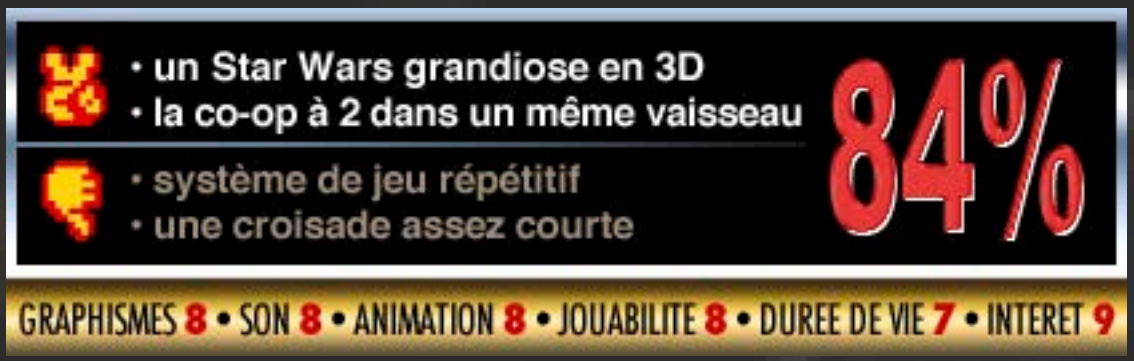
STAR WARS ARCADE

combat aérien • Sega/Lucas Arts • 1994 • 1 ou 2 joueurs 32X

Attention les yeux: non seulement la fameuse licence Star Wars débarque sur le 32X, mais en plus elle nous gratifie d'un jeu tout en 3D! Si avec ça vous n'avez pas envie de prendre les commandes d'un X-Wing...

C'est donc la foire aux polygones: du plus petit bout d'astéroïde aux gigantesques Destroyers Impériaux, tout le monde y passe! De quoi donner des frissons aux pilotes qui auront également droit à une bande-son directement tirée du film; le pied! Le choix entre 2 vaisseaux et 2 vues sont autant d'attentions qui devraient permettre à tout joueur - fan de Star Wars ou non - de passer de très bons moments dans les étoiles, au milieu de la flotte omniprésente de l'Empire ou en rase-motte à la surface de l'Etoile Noire. Mais nous restons dans un jeu de shoot qui implique des règles et... certaines limites.

La plupart des missions consiste en effet à dézinguer du Tie Fighter en nombre croissant, dans un temps limité qui constitue la principale difficulté du jeu. Pas évident avec une visée fixe, et un peu lassant alors que le nombre de niveaux reste relativement court. Heureusement, un mode co-op aussi salvateur qu'inattendu permet à 2 joueurs de prendre les commandes d'un même vaisseau (l'un pilote, l'autre tire), rendant alors le challenge plus amusant et surtout plus abordable; Star Wars Arcade passe alors de bon à quasiment incontournable sur 32X!



IVAN "IRONMAN" STEWART'S SUPER OFF ROAD

course (off-road) • Tradewest/Rare Ltd. • 1991 • 1 à 4 joueurs NES

Enfilez un casque, votre écran TV va se transformer en un vaste terrain de bosses et de terre le temps de quelques courses endiablées!

Super Off Road est plutôt original dans son genre de par son cadre tout-terrain, mais aussi par sa vue isométrique. Celle-ci permet de bien appréhender l'ensemble des parcours d'obstacles qui servent de tracés mais implique aussi une maniabilité particulière qui déstabilisera à coup sûr plus d'un joueur... allez un peu de sang-froid, une fois qu'on maîtrise un peu mieux la bête il faut reconnaître que le jeu ne manque pas de fun et d'ambiance!

Le championnat de prime abord très motivant permet au passage d'améliorer son véhicule au fur et à mesure des victoires mais de là à se taper 99 épreuves répétitives pour en voir le bout... au moins, il y'a un challenge consistant! Mais c'est surtout possibilité d'y participer à 2 (voire à 4 avec un adaptateur spécial) qui fait de ce Super Off Road sympa une valeur sûre en multijoueur!

- les améliorations mécaniques
- jusqu'à 4 joueurs avec l'adaptateur

- peu de circuits différents
- 99 étapes... sans mot de passe!

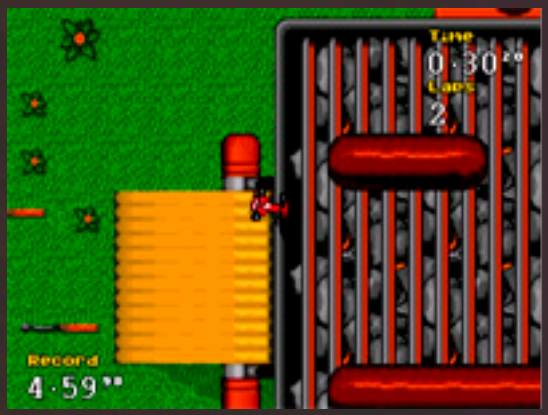
82%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 8

MICRO MACHINES TURBO TOURNAMENT 96

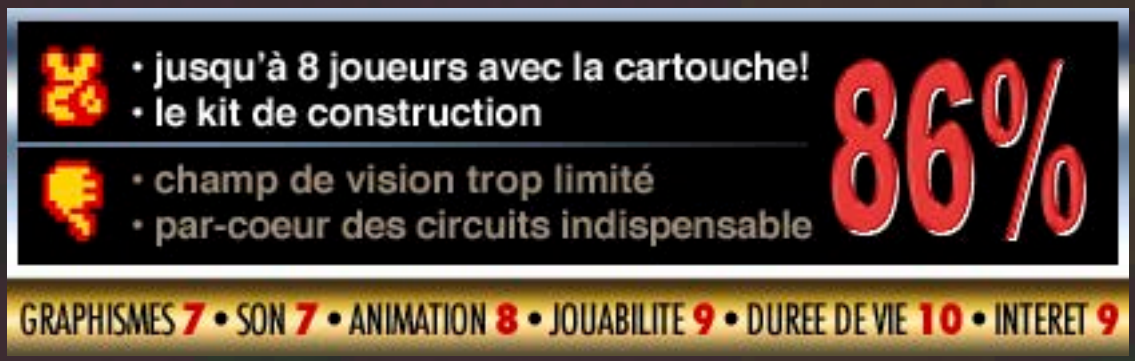
course • Codemasters/SuperSonic Software • mai 1995 • 1 à 8 joueurs MEGADRIVE

Les célèbres modèles très réduits de véhicules en tous genres devenus également populaires sur consoles reviennent dans une cartouche gonflée à bloc. Ramenez des potes, il devrait y'avoir de la place pour tout le monde!



Petit rappel des règles du jeu: on fait la course avec différents types de bolides, avions ou même bateaux dans des tracés originaux concçus avec les moyens du bord: cuisine, atelier, baignoire, barbecue dans le jardin... Un concept très ludique et souvent drôle qui ne fait malheureusement pas oublier une réalisation acceptable mais pas renversante. Les modes et challengent pullulent en solo et multi mais vu le niveau intransigeant de l'ordi, c'est bien sûr à plusieurs que le jeu dévoile tout son fun... d'autant plus que la cartouche elle même en donne les moyens!

Celle-ci intègre carrément 2 ports manette supplémentaires pour des parties allant jusqu'à 8 joueurs en se partageant une moitié de pad: un joyeux bordel qui profite heureusement d'une jouabilité très accessible! Les tournois et défis à la pelle laisseront même place à un éditeur de circuits pour ceux qui en veulent toujours plus, faisant de Micro Machines Turbo Tournament 96 un champion du multi quasiment inépuisable sur Megadrive!



TOP GEAR OVERDRIVE

course • Snowblind Studios/Kemco • décembre 1998 • 1 à 4 joueurs NINTENDO 64

Le nouveau Top Gear sur N64 délaisse le rallye mais pas les routes en pleine nature, pour des courses explosives... et pas seulement au sens figuré!

Pas question de s'attarder sur les décors - très jolis et variables avec différents climats de saison d'ailleurs - Top Gear Overdrive est fait pour appuyer sur le champignon pour garder une trajectoire et une vitesse optimales, quitte à couper par les très nombreux raccourcis et passages secrets qui font toute la saveur des circuits. Le réalisme des différentes voitures très inspirées de modèles réels tranche carrément avec une conduite très voire trop nerveuse à base de boosts, upgrades et accidents à répétition suivis de remises en piste très rapides. C'est grisant (surtout avec du hard rock dans l'autoradio), parfois déconcertant mais il y'a ce truc qui fait qu'on accroche!

Il faut tout de même dire que les développeurs ont fait du joli boulot; et même si il ne s'agit pas forcément du jeu le plus impressionnant de la console techniquement, il tient en tout cas le haut du pavé dans la catégorie des jeux de caisse N64. Visuellement très agréable, complet et agressif, Top Gear Overdrive saura trouver ses fans à défaut de contenter tout le monde avec ses contrôles... parfois hors-contrôle.

- les nombreux raccourcis
- conditions météo variables

- explosions et sorties de piste
- la vitesse un peu trop poussée

79%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 7 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

NINTENDO LES JEUX

240 stickers • 32 pages • Panini/Nintendo Co. Ltd. • 1994 STICKERS

Une collec' de stickers Panini c'est bien, une collec' de stickers Panini dédiée aux jeux Nintendo c'est mieux! Enfin tout dépend de la manière de nous présenter tout ça, et c'est précisément ce que nous allons voir...

Premièrement, parlons des jeux eux-mêmes: les stickers concernent 8 jeux: Super Mario All-Stars, Aladdin, Zelda III, Starwing, Super Metroid, Stunt Race FX (étrange choix que celui-ci, beaucoup moins culte que les autres hits présentés), Street Fighter II Turbo et Super Mario Kart. Les pages de l'album sont sympas avec des arrières-plans simples mais colorés et liés aux

jeux en question tandis qu'une intro façon «premiers pas» et des légendes sous les cases à remplir alternent entre noms de persos, conseils élémentaires ou bribes d'histoire. Ça reste du gentillet qui s'adresse plus à des enfants inexpérimentés qu'à des hardcore gamers mais bon, l'album remplit son rôle. Mais qu'en est-il des images elles-mêmes? Eh bien c'est une jolie série que nous avons là. On retrouve généralement des screenshots bien choisis qui, au fil de lacollection, permettent de survoler chaque jeu de façon très large: une action spécifique par-ci, un item spécial ou un boss par-là... Mais un certain nombre d'artworks présentant des persos tels que Wart, Falco ou Samus qui prennent la pose, ça devient plus intéressant que des captures d'écran parfois vues et revues dans la presse spécialisée (d'autant plus que ces dernières ne sont pas forcément très nettes).

Tiens par contre, Panini n'a pas inclus des images brillantes, c'est dommage car ça aurait encore ajouté de la valeur aux jolis artworks en question! Alors en définitive, que retenir de cette collec' Panini? Sans être excellente, elle met plutôt bien en valeur les hits Nintendo, ce qui fera plaisir aux (jeunes) gamers. Mais l'intérêt en lui-même réside bien sûr dans le but de remplir complètement ces

32 pages pour en faire un album souvenir sympa à ranger à côté de ses jeux Snes favoris...

VERDICT ★★★★☆☆

L'HISTOIRE DE NINTENDO VOL.2

broché • 244 pages couleur • Pix'n Love Editions • auteur: Florent Gorges
avec la collaboration d'Isao Yamazaki • 24 septembre 2010 LIVRES

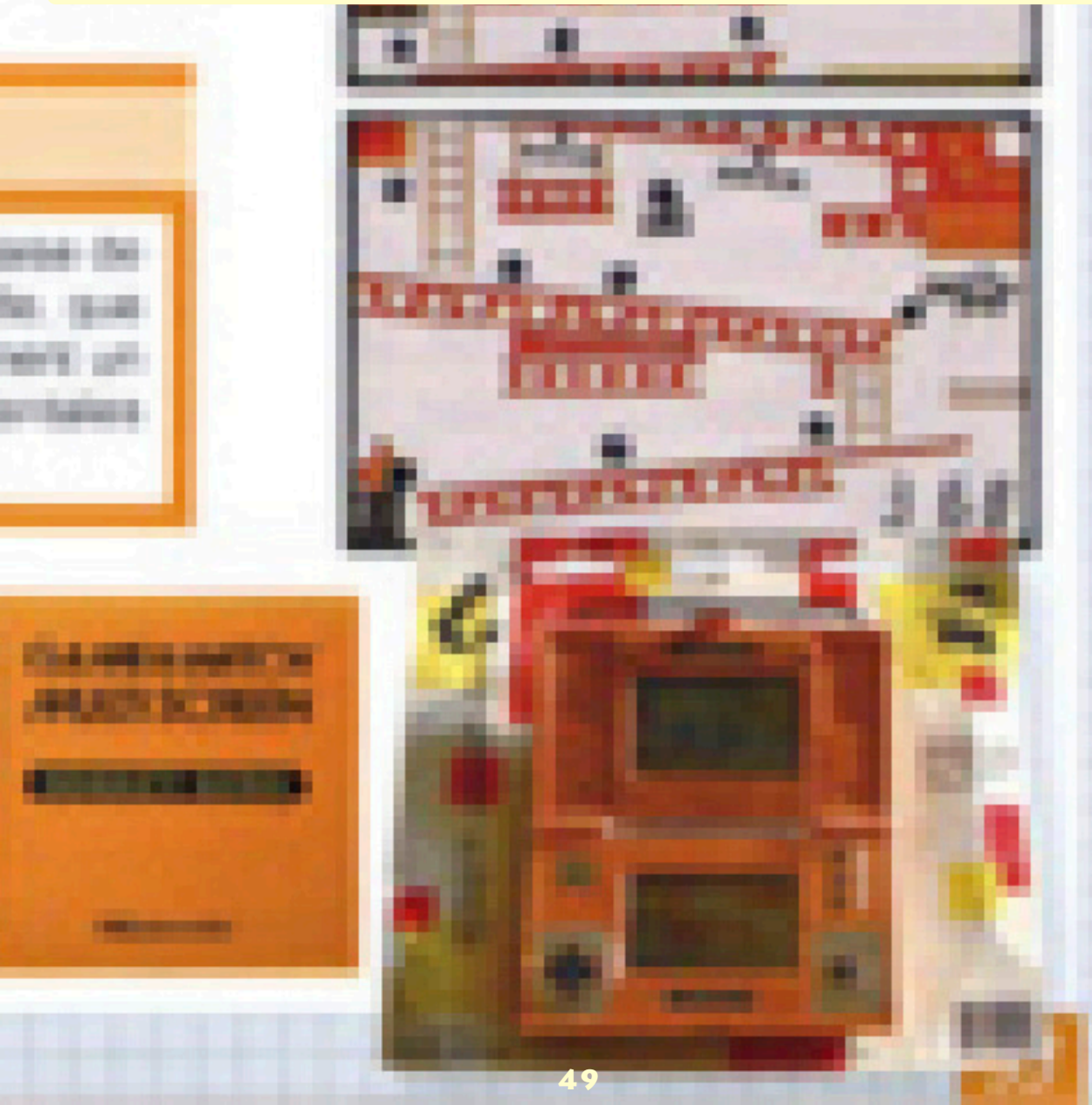
Après nous avoir présenté la partie la plus obscure et pourtant conséquente de l'histoire de Nintendo, Florent Gorges couvre désormais la partie 1980 - 1991 avec une présentation ultra-complète des Game & Watch. Toujours aussi fourni, le livre débute avec la partie historique qui revient aussi bien sur le développement technique que la partie marketing en passant par des figures incontournables comme le génial concepteur Gunpei Yokoi. Le tout est très riche en anecdotes et schéma divers qui laissent présager du meilleur pour les pages à venir...

Et nous arrivons inévitablement au coeur d'un travail d'orfèvre avec une présentation détaillée d'absolument tous les modèles de Game & Watch classés par catégories avec toutes les infos possibles sur chacun d'entre eux (prix, date de sortie, indice de rareté...), des captures d'écran, trivias... Une page par modèle, c'est tout simplement énorme lorsqu'on sait que 90% d'entre eux sont parfois inconnus pour la plupart des lecteurs! Loin d'en rester là, ce volume 2 va beaucoup plus loin en présentant par la suite un contenu tellement diversifié sur les collections, variations, déclinaisons et campagnes de com' qu'on prend plus que jamais conscience d'une chose: les Game & Watch constituent bien plus que des gadgets amorçant la révolution NES: il s'agit déjà d'un véritable phénomène générationnel avant l'heure de gloire du plombier!

On ne peut que féliciter l'auteur d'avoir réussi à leur rendre un tel hommage en faisant une fois encore de ce volume un ouvrage

précieux, objet de passion et de collection dont le travail d'archive force l'admiration. Impossible de ne pas aimer les cristaux liquides autant que les pixels en refermant le livre!

VERDICT ★★★★★★



Nintendo

GAME BOY™

La plus grande aventure de Mario sur Game Boy™!

Aidez Mario à délivrer Marioland du maléfice de Wario. Découvrez les 6 pièces d'or qui lui permettront de pénétrer à l'intérieur du château dans cette aventure encore plus dangereuse et palpitante.

The Adventures of Batman & Robin est d'abord une série animée qui a su gagner une certaine reconnaissance des fans de l'homme chauve-souris. Pas évident de traduire le sombre univers de Gotham en restant accessible à la jeunesse et pourtant, il faut reconnaître que ces aventures se montrent captivantes au fil des épisodes; et les nombreux super-vilains ont au moins autant la classe que notre héros masqué, le tout dans un style visuel réussi. L'adaptation en jeu vidéo sur Super Nes a gardé ce rendu extrêmement proche du dessin-animé, mais aussi une grande fidélité dans son déroulement puisque chaque niveau est tiré d'un épisode bien précis! Voici donc un comparatif détaillé qui va vous montrer d'où proviennent tous ces passages exaltants... c'est parti!

Niveau 1: AMUSED TO DEATH

Extrait des épisodes "Christmas with the Joker" et "Be a Clown".

«Christmas with the Joker» concerne la première partie du tout premier niveau du jeu, où Batman doit progresser parmi des jouets piégés par le Joker. Vous pouvez facilement reconnaître les soldats

géants, matérialisés dans le jeu sous forme d'un mini-boss (premier contact costaud du jeu).

Ici, c'est l'épisode «Be a Clown» qui alimente le combat avec le Joker, premier boss du jeu. Un duel particulièrement long qui se déroule sur des montagnes russes, histoire de profiter des effets de rotation de la Super Nes!

Niveau 2: NO GREEN PEACE

Extrait des épisodes "Eternal Youth" et "Pretty Poison".

La star de ce niveau, c'est bien sûr Poison Ivy! Dans la première partie en forêt, nous retrouvons les sbires de la vénéneuse Ivy vues dans l'épisode «Eternal Youth» et qui n'hésiteront pas à asperger ce pauvre Batman de leur spray toxique...

La serre qui sert de repère à Ivy vient plus particulièrement de l'épisode «Pretty Poison» dans lequel nous retrouvons les fameuses trappes qui s'ouvrent sur d'énormes cactus!

Niveau 3: FOWL PLAY

Extrait de l'épisode "Birds of a Feather".

Le casse du Musée de Gotham par le Pingouin et ses hommes dans l'épisode «Birds of a Feather» compose le 3ème niveau. On y retrouve des victimes attachées et baillonnées qui deviendront le fil rouge d'une progression un peu labyrinthique.

Niveau 4: TALE OF THE CAT

Extrait de l'épisode "The Cat & the Claw (part.1)".

De la première partie du double-épisode «The Cat & the Claw» faisant l'éloge de Catwoman, on retrouve une course-poursuite sur les toits de Gotham éclairés également avec les projecteurs de la police en alerte, mais on retiendra surtout l'empoignade finale avec la belle en fin de niveau.

Niveau 5: TROUBLE IN TRANSIT

Extrait de l'épisode "Two Face (part.2)".

Encore un double-épisode consacré à un super-vilain et quel vilain! Malheureusement, aucun duel direct avec Double-Face n'attend notre héros dans un niveau basé encore sur une course-poursuite... mais en Batmobile cette-fois! Reste l'intro dans laquelle le boss apparaît également, mitraillette à la main.

Niveau 6: PERCHANCE TO SCREAM

Extrait de l'épisode "Nothing to Fear".

Dans le hall du Gotham State University, c'est la panique! Les invités ont pété un câble et c'est l'Epouvantail qui en est la cause. On retrouve dans ce niveau le gaz qui rend fou...

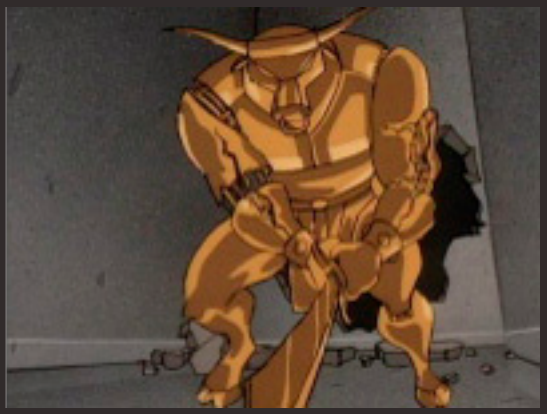
...mais aussi le passage vertigineux du dirigeable par lequel l'Epouvantail s'échappe, et qui constitue une 2nde partie ardue!

Niveau 7: RIDDLE ME THIS

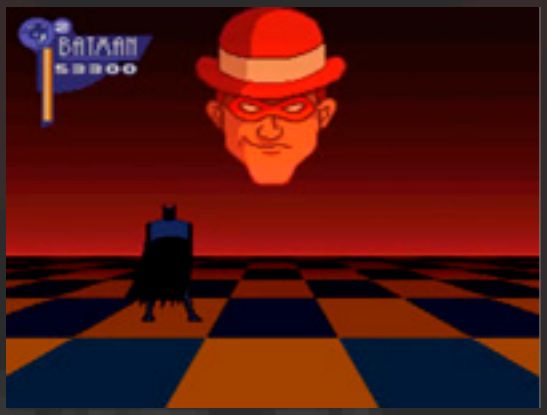
Extrait des épisodes “If You’re So Smart, Why Aren’t You Rich?” et “What is Reality?”.

Voici probablement le niveau le plus captivant du jeu; normal, c’est l’Homme Mystère qui en tire les ficelles! Un réel effort a été apporté pour coller aux épisodes; ci-dessus, une introduction en bonne et dûe forme de l’énigmatique adversaire de Batman.

Nous voici donc en première partie de niveau dans le labyrinthe issu de l’épisode «If You’re So Smart, Why Aren’t You Rich?», qui se distingue par de jolis effets de 3D lors des changements de couloirs.



En fin de parcours, le fameux Minotaure est lui aussi présent! Mais comme vous vous en doutez, il ne s'agit que d'un mini-boss...



...qui laisse place à la 2nde partie du niveau issue de l'épisode «What is Reality?» dans lequel Batman est piégé dans un monde virtuel.

Sur un échiquier géant, Batman doit ici aussi prendre garde au cases piégées!

Pas d'échiquier sans pièces d'échec, celles-ci font bien sûr figure d'obstacles et tenteront de barrer violemment la route à Batman tout comme dans l'épisode. L'Homme Mystère se servira d'ailleurs d'un roi blanc et un roi noir pour se battre en fin de niveau, évitant la confrontation directe...

Niveau 8: THE GAUNTLET

Extrait de l'épisode "The Trial".

Pour terminer le jeu en beauté, le niveau final se sert du rassemblement des méchants de l'épisode «The Trial» pour nous plonger dans une succession de combats contre les boss

précédemment affrontés au cours du jeu. On est loin du procès de Batman dans la série animée, d'ailleurs on n'en retrouve pas tous les protagonistes comme le Chapelier Fou ou Killer Croc!

Ce comparatif s'achève donc sur un constat évident: 16 Bits c'est largement suffisant pour simuler un dessin-animé, pour peu que la réalisation et la mise en scène suivent! Pour Batman c'est du tout bon, mais un certain Mickey Mouse fait lui aussi des étincelles dans le genre... ça se passe ci-après!

Le rêve devient réalité : Lara débarque sur Dreamcast™ !

TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE

Jamais Tomb Raider n'a été aussi beau sur console.

Concours, astuces et solutions 08 36 60 19 22 * - 36 15 TOMBRAIDER* - www.eidos.com

Tomb Raider La Révélation Finale © & TM Core Design Limited 1999. © & MM par Eidos Interactive Limited 1999. Tous droits réservés.
Dreamcast et le logo Dreamcast sont des marques déposées par Sega Enterprises, Ltd.

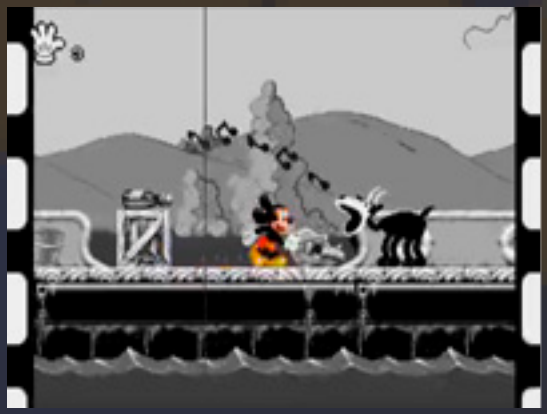
EIDOS

Du dessin-animé au jeu vidéo

Mickey Mania revisite l'histoire de la souris la plus célèbre du monde à travers des niveaux chacun inspirés d'un dessin animé précis, de 1928 à 1990. La réalisation est somptueuse avec des personnages traités en aplats, des musiques sublimes dans cette version Mega CD et même une jolie transition du noir et blanc à la couleur! Mickey Mania fournit également un bel effort sur le fond en respectant scupuleusement de nombreux détails des dessins-animés dont il rend hommage, et c'est précisément ce que nous allons constater lors de cette seconde partie:

Niveau 1: STEAMBOAT WILLIE

Dessin-animé en noir & blanc, 18 novembre 1928



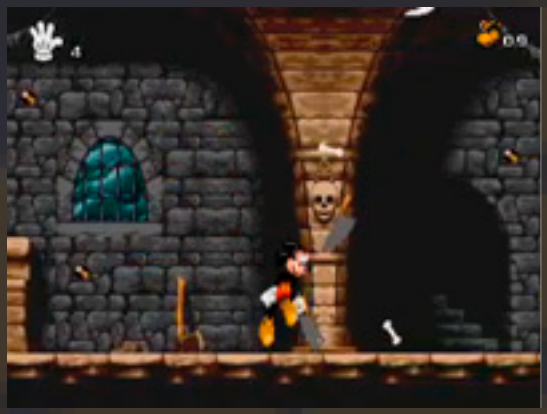
Steamboat Willie commence très fort avec un univers en noir et blanc (on aperçoit même la pellicule et l'usure de l'image durant les premières secondes) et le premier obstacle que l'on rencontre est la chèvre musicale! Si à l'origine, Minnie lui tourne la queue pour la faire chanter (n'y voyez rien de déplacé, nous sommes en 1928!), il faudra tout de même éviter les notes qui s'en échappent dans le jeu.

Comme dans tous les niveaux à venir, Mickey recontre ici son double du passé. On aperçoit au dessus les cheminées musicales (dangereuses dans le jeu elles aussi!) et ce pauvre chat qui se fera maltraiter dans le dessin-animé, sans oublier la première version du vilain Pete... avant une colorisation progressive du niveau!

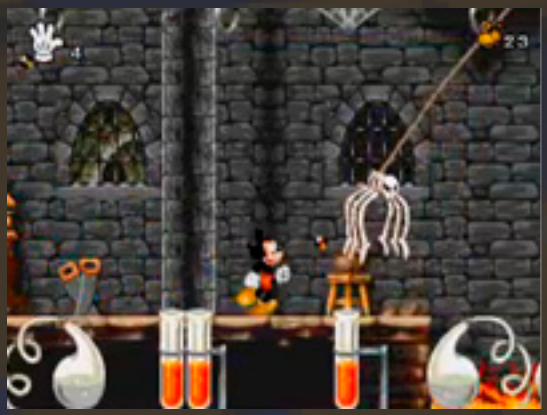
Niveau 2: THE MAD DOCTOR

Dessin-animé en noir & blanc, 21 janvier 1933

Le parcours du niveau Mad Doctor ne se déroule pas précisément dans le même ordre que dans le dessin-animé mais il le retranscrit tout de même merveillement bien; vous remarquerez que le jeu était déjà passé en couleurs à l'issue de Steamboat Willie alors qu'ici encore, The Mad Doctor est à l'origine en noir & blanc. Ci-dessus, Mickey pénètre également dans la demeure du savant fou en traversant une passerelle peu stable.



Les lames qui tombent embêteront Mickey peu après son entrée.



Même les araignées sont squelettiques! Mais une fois vaincues dans le jeu, elles libèrent une corde bien pratique pour franchir les fossés.

Et ici aussi, Mickey aura chaud aux fesses si il reste près d'une cheminée! Décidément, cet environnement est propice aux obstacles en tous genres...

La table d'opération qui a failli faire passer un sale quart d'heure à Mickey dans le dessin-animé devient dans le jeu un substitut de skate-board; notez également les dangereuses scies circulaires!

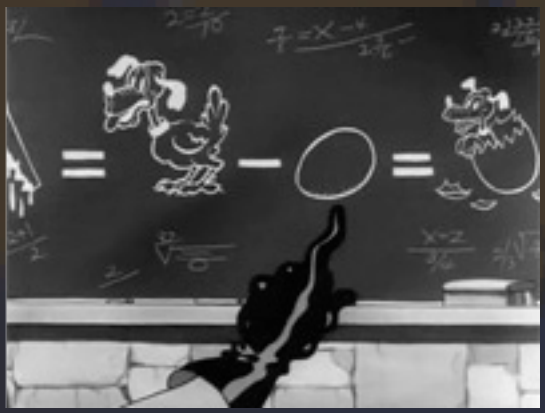
Il est également intéressant de noter les attentions portées au décor; ici, les nombreux équipements et ustensiles de laboratoire au premier-plan...

... là, l'horloge inoffensive dans le jeu mais terrifiante dans le dessin-animé!

Comment ne pas parler des squelettes? Ce sont les ennemis principaux du niveau, et on les voit également perdre la tête, mais

Le passage dans l'obscurité totale sera lui aussi de la partie pour ceux qui trouveront le souterrain caché du niveau...

...pour tomber nez à nez avec le Mickey du passé! Celui-ci prendra ses jambes à son cou dans le jeu... c'est un risque à prendre lorsqu'on joue avec le continuum espace-temps, Marty!



Nous arrivons dans la pièce du boss; et voici en exclusivité pour vous le résultat de l'équation qui n'apparaît pas dans le jeu! Notez que le bout de la scie est ensanglanté dans la version du dessin-animé, peut-être un peu too much pour le jeu.

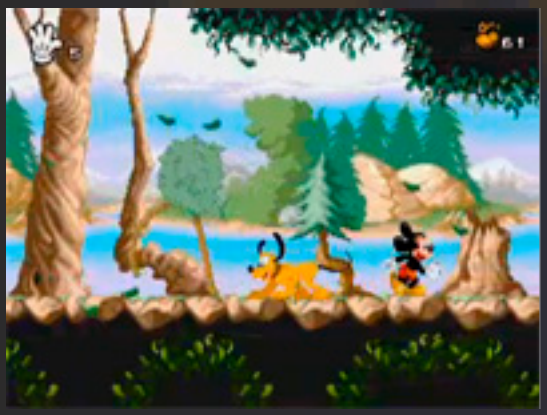
De l'autre côté du tableau nous attend donc le Mad Doctor. Dans le dessin-animé, on le voit encapuchonné beaucoup plus tôt: au début lorsqu'il enlève Pluto dans sa niche puis lorsqu'il le traîne de force dans son labo.

Et voici donc sa sale trogne lorsqu'il retire sa cape! Ici encore, on pouvait l'apercevoir plus tôt dans le dessin-animé (c'est devant un Pluto prisonnier qu'il dévoile l'équation lugubre du tableau). L'affrontement direct n'aura lieu que dans le jeu, le Mickey du dessin-animé se réveillant à temps de ce qui n'était finalement qu'un cauchemar...

Niveau 3: MOOSE HUNTERS

Dessin-animé en couleur, 20 février 1937

Une fois Pluto libéré, celui-ci accompagne Mickey et le prévient du danger lorsqu'un élan furieux s'apprête à le piétiner. Dans le dessin-animé original, on ne voit l'élan dans un tel état que face à un rival, et ce sont Dingo et Donald qui accompagnent Mickey en se déguisant en femelle élan.



Observez bien le buisson sur pattes à gauche de Pluto: il s'agit bien du Mickey de cette époque trop occupé pour remarquer son double du futur!

Niveau 4: THE LONESOME GHOSTS

Dessin-animé en couleur, 24 décembre 1937

Les fantômes roublards sont ici chez eux, ils n'ont donc aucun problème à innonder les lieux pour une virée en bateau dans les couloirs de leur demeure!

Mais la plupart des habitants rencontrés se déplacent à pied, et n'hésiteront pas à lancer leur chapeau sur Mickey plus tard dans le niveau! Ici encore, Mickey arrive accompagné de Pluto alors que dans le dessin-animé, il joue les Ghostbusters avec ses compagnons Dingo et Donald.

Niveau 5: MICKEY & THE BEANSTALK

Dessin-animé en couleur, 27 septembre 1947

Voici un niveau assez riche mais qui a tendance a prendre plus de libertés que les autres vis-à-vis de l'oeuvre originale! On retrouve toutefois quelques libellules, mais les nombreux papillons du jeu ne font qu'une apparition-éclair dans le dessin-animé, lorsque nos compères (Donald et Dingo remplacent une fois de plus Pluto à l'origine) découvrent les lieux géants.

Voici toutefois le fameux pied en bois qui mène à la table du Géant (qui brille par son absence dans le jeu).

Outre les mets succulents qui occupent cette grande table, Mickey aura l'occasion de sauter sur la gélatine avec laquelle Dingo s'éclate dans le dessin-animé.

Point de recontre avec le Géant, mais nous tombons face-à-face avec un Mickey qui s'échappera du château de la même façon, en mode tire-bouchon!

Niveau bonus: THE BAND CONCERT

Dessin-animé en couleur, 23 février 1935

On repart un peu en arrière avec ce stage secret, caché dans le niveau Mickey & the Beanstalk! C'est le niveau le plus court et le plus périlleux du jeu: au coeur du tourbillon provoqué dans le dessin-animé, un saut mal calculé et c'est la sortie définitive vers la suite normale de l'aventure!

Les plus adroits découvriront le chef d'orchestre haut-perché.

Niveau 6: THE PRINCE AND THE PAUPER

Dessin-animé en couleur, 16 novembre 1990

Nous arrivons donc à quelques années seulement de la sortie du jeu avec cette adaptation Disney du Prince et du Pauvre. Deux Mickey pour le prix d'un sont donc à découvrir dans ce niveau qui regorge de fouines, formant une armée stupide mais redoutable. Ici aussi elles sont notamment assez adroites au lancer de couteau...

Duel final contre Pete! Ci-dessus, la 2nde partie de cet affrontement; la première partie étant l'un des ajouts de la version MCD qui permet d'affronter Pete à l'aide de tous les Mickey rencontrés dans le jeu!

Voici donc un 2nd exemple édifiant du dessin-animé qui transcende un jeu vidéo! Là ou The Adventures of Batman & Robin construisait sa diversité autour de phases de jeu bien différentes, Mickey Mania construit la sienne autour de dessins-animés qui se distinguent les uns des autres par près de 60 années d'évolution!

RETRO
POLIS